

Asociación de Historia Contemporánea
Actas del XIV Congreso

DEL SIGLO XIX AL XXI. TENDENCIAS Y DEBATES
(Alicante, 20-22 de septiembre de 2018)

Mónica Moreno Seco (coord.)
Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)



**BIBLIOTECA VIRTUAL
MIGUEL DE CERVANTES**
www.cervantesvirtual.com

Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes
Alicante, 2019

Asociación de Historia Contemporánea. Congreso (14.º. 2018. Alicante)

Del siglo XIX al XXI. Tendencias y debates: XIV Congreso de la Asociación de Historia Contemporánea, Universidad de Alicante 20-22 de septiembre de 2018 / Mónica Moreno Seco (coord.) & Rafael Fernández Sirvent y Rosa Ana Gutiérrez Lloret (eds.)

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes. 2019. 2019 pp.

ISBN: 978-84-17422-62-2

Alicante, Biblioteca Virtual Miguel de Cervantes, 2019.

Este libro está sujeto a una licencia de “Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)” de Creative Commons.



© 2019, Asociación de Historia Contemporánea. Congreso

Algunos derechos reservados

ISBN: 978-84-17422-62-2

Portada: *At School*, Jean-Marc Côté, h. 1900.

EUROPA Y YO SOMOS ASÍ. LA CRÍTICA DEL CONCEPTO DE HISTORIA UNIVERSAL EN LA *GRAND STRATEGY*

Antonio Flores Ledesma
(Universidad de Granada)

Nuestra madre Europa: idea de Historia Universal

El mundo actual es fruto de la «Historia Universal». La historia universal no como hecho, sino como idea; no como conjunto real y global de eventos articulados en torno a una línea de tiempo, sino como articulación teórica de un origen y un destino. Este es el significado básico de la historia universal como idea, una idea que, por otro lado, nos deja sin herramientas claras para movernos por su interior. No nos deja habitar la historia, porque para la historia universal la historia ya está dicha. La historia universal como idea aparece al mismo tiempo que la reflexión secular sobre la historia durante la Ilustración encarnada en la *filosofía de la historia*. La filosofía de la historia es, precisamente, la generación teórica de una articulación coherente de la historia de los eventos humanos como un todo unificado donde sólo median factores humanos -al menos en principio.

La historia como objeto de reflexión es hija de la Modernidad, de Occidente, y con ello, encierra las ideas tiránicas de progreso, colonialismo, imperialismo, Estado, nación, etc. Es ella la que designa los atrasos y los adelantos de la historia, lo prescriptivo y lo prescriptible, y como ya se ha dicho, su origen y destino¹⁰⁶⁹. La filosofía de la historia tradicional parte de estas premisas, ya insalvables para toda reflexión histórica. En medio de esto está la representación colectiva reducida -que no reduccionista- de la historia, la que se manifiesta en los distintos medios populares y culturales, las imágenes típicas y tópicas de la historia, generadas precisamente desde la versión popular de la historia universal decimonónica, y es donde se asientan los fundamentos históricos de los videojuegos (al menos la mayoría de ellos).

Tal vez el punto de partida más interesante es ver cómo se presentan a sí mismos los videojuegos como históricos, en concreto los juegos de estrategia. Se tratarán especialmente los juegos de la desarrolladora Paradox, como *Europa Universalis IV* (2013) o *Crusader Kings II* (2012), así como en menor medida los juegos históricos de la saga Total War como *Rome II* (The Creative Assembly, 2013) o *Attila* (The Creative Assembly, 2015) y la saga Sid Meier's Civilization, especialmente la sexta entrega *Civilization VI* (Firaxis Games, 2016). El caso de los juegos de Paradox es especialmente interesante: A pesar de que cada título articula sus mecánicas de forma diferente, es notable cómo el hecho de estar desarrollados por un mismo equipo -al menos por la misma compañía- hace que haya un hilo conductor, una tendencia muy clara, en la comprensión de la historia a través de su desarrollo técnico y videolúdico. Desde un punto de vista pragmático tiene sentido: se trabaja en unas mecánicas con un mismo motor que pueden ser adaptadas a las necesidades de cada título dependiendo de la época que traten, dado que todos son videojuegos de «alta estrategia». Pero cabría esperar que, dado que cada época histórica es diferente en sus condiciones materiales, el objetivo de cada juego, incluso de cada diferente facción dentro de cada juego, fuera diferente. Sin embargo, a pesar de que las mecánicas cambian para

¹⁰⁶⁹ Concha ROLDÁN: *Entre Cassandra y Clío. Una historia de la filosofía de la historia*, Madrid, Akal, 1997, p. 41 y ss.

adaptarse a los lugares comunes de la historia, el objetivo central es siempre el mismo, tanto en los títulos de Paradox como en el resto: construir un poder hegemónico. La clasificación como *Grand Strategy* es pertinente porque no son simples *Build & Battle* tipo la saga *Age of Empires*, donde el centro es «producir para la guerra». Aquí se tienen en cuenta y están bastante presentes la economía, la diplomacia, la administración, la cultura, etc. Pero todo esto es funcional a la hegemonía militar y política, porque el objetivo último que se nos presenta finalmente es ser más fuerte que el vecino y evitar que su poder nos sobrepase. Y esto se basa precisamente en una lectura decimonónica de la historia con la cual todavía cargamos.

El centro de este problema es G. W. F. Hegel, donde cristaliza todo el desarrollo moderno de la idea -aunque sean los positivistas posteriores los que le den la forma cerrada. Para Hegel, la filosofía de la historia es la filosofía de lo real, porque la historia (universal) es la historia de la razón, es decir, el camino del Espíritu hacia su autoconciencia, a su realización en sí mismo, el Espíritu Absoluto: «la conciencia, entre el espíritu universal y su singularidad o la conciencia sensible, tiene como término medio el sistema de las configuraciones de la conciencia en cuanto una vida -que se ordena para formar un todo- del espíritu: el sistema que se está considerando aquí y que tiene su existencia objetual en cuanto historia universal [*Weltgeschichte*]»¹⁰⁷⁰. Siguiendo el comentario de Charles Taylor sobre Hegel, «la historia debe entenderse teleológicamente, como dirigida con la intención de realizar el *Geist*»¹⁰⁷¹. El Espíritu se realiza en la historia a través de la comunidad de la razón. En Hegel prima la idea, el proceso de la razón en su perfeccionamiento, que no es más que la astucia del Espíritu (de la razón) para llegar a ser completamente (Absoluto). La historia en Hegel nos lleva de la barbarie a la libertad, y no por nuestra propia intencionalidad, sino por los mecanismos que la propia razón genera para perfeccionarse. La filosofía de la historia para Hegel lo que refleja es una lucha *universal* contra el mal y hacia la libertad -contra las constricciones naturales y/o sociales-, y en su época es Occidente quien más cerca está de la autorrealización del Espíritu. La sociedad más avanzada es aquella que más en sintonía con la razón está, representada a grandes rasgos por la libertad. Esta libertad está representada no como libertad individual, sino como la marcha de la historia en una sucesión de comunidades que se van perfeccionando. Esto se manifiesta a través de los *Volkgeister*, el espíritu de los pueblos, concepto desarrollado por Herder de quien lo toma Hegel. Esto no tiene nada que ver con una abstracción de las naciones para Hegel: simplemente representa al Espíritu en las civilizaciones históricas. Pero esto no quita que históricamente haya sido interpretado de otra forma, desde el excepcionalismo estadounidense hasta el espacio vital nazi-alemán. La realidad concreta es irrelevante si el objetivo final es la realización de la libertad, de ahí que al carro del progreso le importen tan poco las florecillas que pisotea al borde del camino, a lo que se puede añadir que tampoco le importan los muertos que quedan en las cunetas¹⁰⁷². A pesar de las valencias e interpretaciones de la historia, «hay una unidad muy poderosa, y aun potencialmente convincente en el plan general de las cosas. Cuanto más nos elevamos sobre el detalle, más persuasiva parece la filosofía de la historia»¹⁰⁷³.

Es precisamente esto último en lo que más hincapié harán los positivistas. El positivismo simplificará y pulirá la idea de historia universal que sale de Hegel, quedando en términos generales el concepto vulgar que actualmente se tiene: la historia universal como el devenir lineal

¹⁰⁷⁰ Georg Wilhelm Friedrich HEGEL: *Fenomenología del espíritu*, Madrid, Abada Editores, 2010, p. 373: <https://www.cva.org/>.

¹⁰⁷¹ Charles TAYLOR: *Hegel y la sociedad moderna*, México D.F., Fondo de Cultura Económica, 1983, p. 185.

¹⁰⁷² Jean TOUCHARD: *Historia de las ideas políticas*, Madrid, Tecnos, 2008, p. 382 y ss.

¹⁰⁷³ Charles TAYLOR: *Hegel y la sociedad moderna...*, p. 189.

y acumulativo de hechos, homologado a la idea de progreso y civilización, como el perfeccionamiento paulatino de la sociedad a través de distintas épocas¹⁰⁷⁴. La historia universal dice que los de antes y los de afuera son bárbaros, y que ahora nosotros -Europa- somos el centro de la civilización, precisamente porque nos encontramos tecnológica y socialmente en un punto más perfecto del desarrollo humano como demuestra, primero, que podamos articular y seamos los primeros en articular estos pensamientos y, segundo, que el resto del mundo sea súbdito -política o culturalmente- de Europa. Encontramos esto en la historiografía académica del s. XIX: las épocas se construyen en torno a hitos de poder y hegemonía presuntamente civilizatoria. Hay un cierto evolucionismo que, especialmente Auguste Comte con su «ley de los tres estados», construirá la idea del progreso acumulativo, del auge y caída de las civilizaciones a través de sus principios y de la perversión del espíritu (el *Volkgeist*) que los llevó a ser los adalides de la cultura en su momento a ser sustituidos a modo de síntesis por otras civilizaciones. Comte en concreto habla de la moral como estadio más alto de conocimiento dentro de su desarrollo histórico: es la moral la culminación del conocimiento¹⁰⁷⁵, y serán las sociedades *morales* aquellas que se encuentren en lo más alto del desarrollo histórico. Los persas o los egipcios son sustituidos por los griegos; estos por los romanos; estos por los bárbaros que representan un espíritu joven empujado por la cristiandad, que irá basculando su centro por toda Europa, primero Carlomagno, luego los otónidas, etc. España, Francia, Gran Bretaña, cada uno va ostentando individualmente la llama del progreso, que se traduce en una hegemonía política, militar, y en mayor o menor medida, cultural (moral). Los videojuegos de estrategia histórica dentro del género de la *Grand Strategy* han sido, hasta ahora, fieles receptores y reproductores de esta idea, bien entroncado en el imaginario colectivo acerca de «cómo funciona la historia».

La nación fue antes: Cultura y gobierno

Una de las perversiones más estables en estos juegos es la idea de cultura como «cultura nacional», la asociación de una forma etnocultural fija asociada a un tiempo y un espacio concreto. La parte «nación» del binomio «Estado-nación»: un ámbito culturalmente más o menos homogéneo donde se identifica el nacimiento con el territorio habitado por una comunidad que comparte cierta historia¹⁰⁷⁶. La persistencia del ideal de cultura que se puede resumir sin problemas en el vocablo alemán *volkish* -lo popular como algo natural-, que juega con la visión romántica (decimonónica) de la cultura, todavía bien aferrada a nuestra conciencia colectiva. Es comprensible que, al establecer un escenario sincrónico basado en la realidad histórica que conocemos a través de la investigación científica, se determine, en aras de la simplificación, una serie de culturas dominantes en distintos territorios. A fin de cuentas, es un juego, y tiene que ser accesible, aunque sea a favor de la simplificación, homogeneización y reducción de la historia en contra de las minorías o simplemente de la diversidad que podía haber en un territorio.

En los juegos de Paradox esta situación es muy clara: cada región tiene una cultura determinada asociada al tiempo histórico en el que se encuentre el jugador. Esta situación, dependiendo del

¹⁰⁷⁴ Josefina DI FILIPPO: *La sociedad como representación. Paradigmas intelectuales del siglo XIX*, Buenos Aires, Siglo XXI Editores, 2003, p. 99.

¹⁰⁷⁵ Auguste COMTE: *Catecismo positivista*, Madrid, Editora Nacional, 1982, p. 141.

¹⁰⁷⁶ Jean TOUCHARD: *Historia de las ideas políticas*,... p. 181.

juego, sólo se podrá modificar a través de unas condiciones concretas o de algún evento, o en otras ocasiones a través de acciones que puede llevar a cabo el jugador. En *Crusader Kings II* (CKII) el jugador lleva a un personaje gobernante que es quien tiene que lidiar con la gestión del territorio y la relación con los vasallos y los vecinos durante la Edad Media. Por ejemplo, empezando en el escenario del año 769 -Edad Media temprana-, están los visigodos como cultura dominante en la península ibérica con una pequeña fracción sueva en Galicia; los francos dominantes en el territorio de la Galia, anglosajones en Inglaterra, etc. La mecánica central de la cultura en este título es el penalizador por distinta cultura para el gobernante: si mi personaje es bereber y mi vasallo visigodo (como pasa en dicho escenario con el Emirato Omeya), el vasallo tendrá una opinión inferior de mí que si compartiéramos cultura. Y en cuanto salimos del escenario preestablecido salimos del ámbito de la historia factual y entramos en la contrafactual. Entramos en el mundo de la ficción. Pero en el juego se da una fidelidad exacerbada a los hechos históricos, al desarrollo histórico con las lógicas que se han dado *realmente*, al menos, tal y como son interpretados tradicionalmente. De esta forma, la dinámica cultural dicta que, con el paso del tiempo, una región de cultura visigoda se convierte automáticamente a cultura castellana, occitana, catalana o andalusí dependiendo del poseedor de la región -y su cultura- y del territorio *de jure*. Pase lo que pase durante la partida, si soy el gobernante visigodo del ducado de Castilla, a pesar de mis esfuerzos por mantenerme visigodo, tarde o temprano la cultura cambiará a castellana. En el caso andalusí tal vez pueda pensarse incluso que es lógico, pero no por ejemplo en el caso suevo, que cambia a portugués sin justificación alguna. Por otro lado, dependiendo de la capacidad administrativa del gobernante, la cultura de una región que poseamos cambiará con el paso del tiempo. Si nuestro gobernante tiene una alta capacidad administrativa la cultura de una región vecina a otra de nuestra cultura se convertirá en el transcurso de veinticinco años. Así, es posible hacer desaparecer culturas con una menor amplitud geográfica en muy poco tiempo.

Esta tendencia a la homogeneidad tanto práctica como histórica manifiesta precisamente esos procesos de homogeneización cultural, de idealización, decimonónicos, procesos que se complementan perfectamente con la visión de *Europa Universalis IV* (EUIV) del Estado-nación, en el cual, al contrario que el CKII, el jugador toma las riendas del país entero, no sólo del gobernante. Los caminos de la herencia en CKII son inescrutables, pero sin demasiados sobresaltos no es de extrañar que al final del juego nos encontremos con una situación cultural al menos bastante *parecida* a la que nos representamos generalmente del s. XV (siglo en el que termina la gran campaña), con la península itálica llena de italianos, la península ibérica llena de castellanos, catalanes y portugueses, Francia llena de franceses y occitanos, etc. La homogeneidad cultural lo que significa en las mecánicas y dinámicas del juego es estabilidad política en ese ámbito, y esto se traduce al comenzar una partida en EUIV en 1444 que todos los dominios [*realms*] del mundo empiezan, en mayor o menor medida, siendo ya un Estado-nación moderno. Todos los dominios empiezan con una cultura nacional aceptada dentro de un grupo de culturas similares, y por lo general cada cultura tiene su propio Estado nacional asignado, con un territorio determinado controlado totalmente por un gobierno central, así como con una religión nacional. De este modo, si conquistas un territorio con el que compartes cultura y religión, no habrá inestabilidad alguna más que el producto de la propia conquista. Así, por ejemplo, el grupo cultural británico incluye a ingleses, galeses y escoceses. Si Inglaterra conquista territorios galeses o escoceses, la penalización por distinta cultura será inferior que si no pertenecen a su grupo cultural -por cercanía, irlandeses o *highlanders*-, y si Inglaterra forma Gran Bretaña ambas culturas quedarán absorbidas como propias. De este modo no hay evolución cultural, sino que queda establecido en origen y para siempre la identidad cultural del dominio, el Estado-nación decimonónico, sea Castilla, la

Horda de Oro o los iroqueses¹⁰⁷⁷. No hay construcción del gobierno, de la hegemonía, como sí aparece vagamente en CKII donde progresivamente se va centralizando el poder y controlando a los vasallos. La cultura es homogénea y no evoluciona; las culturas se aceptan o se sustituyen por la propia, y al aceptar lo que se hace es automáticamente romper todas las contradicciones entre culturas. O eso es lo que nos muestra el juego. La cultura se convierte en ambos casos - internamente en CKII, externamente en EUIV - en un elemento casi pre-existente que determina la estabilidad, foco y origen de la hegemonía. El poder se construye en torno a un ya dado que parece más allá de la deriva histórica y contrafactual que es el punto fuerte -el interés principal, de hecho- de estos títulos.

En la misma tónica, también se puede señalar el caso de la religión: un territorio va a tener una religión distribuida de forma homogénea. Sólo entrará en conflicto si la religión del gobernante (en el caso de CKII) o la religión oficial (en caso de EUIV) es diferente. De este modo, por ejemplo, durante la Reforma protestante en EUIV, es normal que en el centro de Europa espontáneamente diferentes regiones se conviertan *en su totalidad* al protestantismo, sin que en la región internamente haya conflicto. Es una *probabilidad*, y la tarea del jugador es lidiar con ella con distintas dinámicas. El primer problema de todo esto es que se supone que había una homogeneidad cultural, un «espíritu nacional», que realmente no ha habido en un sentido fuerte hasta el s. XIX (con tal vez algunas excepciones previas). En el caso de CKII, tal vez lo más interesante es que la cultura se corta en torno a patrones preestablecidos, que al final determinan la dirección de la partida. El gobernante puede tener una cultura diferente a la general de su reino y sus vasallos, pero esa penalización, si además no tiene buenos atributos personales, es una desventaja que el propio juego te permite salvar a través de un evento para convertirse a la cultura local -igual que con la religión. El cambio de la cultura de los territorios, aunque debido al carácter del juego pueden darse escenarios muy variopintos, suele ser independiente de la intención y acciones del jugador. Por lo tanto, la hegemonía final va a ser siempre de aquellos que o ya tenían la hegemonía o está determinado que la tengan. En EUIV, siguiendo el ejemplo de Inglaterra/Gran Bretaña, el caso de Irlanda es especialmente interesante. El dominio inglés sobre Irlanda es la historia de sucesivas colonizaciones cada una ha ido dejando su propia impronta cultural. De los hiberno-normandos a los protestantes de la Ascendencia que se sentían irlandeses más que ingleses, pasando por los nativos irlandeses católicos, cada grupo tenía su idiosincrasia y no ocupaban el espacio de forma homogénea, y en muchos casos se mezclaban y colaboraban cuando pretendía conseguir cierta soberanía frente a la corona británica¹⁰⁷⁸. En el juego esto se refleja simplemente haciendo que la cultura del Ulster sea la inglesa aceptada frente a la irlandesa del resto de la isla, haciendo que los protestantes del Ulster (los presbiterianos, por ejemplo), no representen un problema al gobierno. El espíritu de los pueblos se manifiesta con gran fuerza, siendo, en ocasiones, motivo de victoria o derrota para un gobierno.

Heterocronías: el progreso como medida de la civilización

La saga *Civilization* es un híbrido entre la *Grand Strategy* y los juegos de estrategia 4X, por lo general juegos de estrategia por turnos (en lugar de en tiempo real como los anteriores) basados

¹⁰⁷⁷ S. a., «Culture»: <https://eu4.paradoxwikis.com/Culture> [Última consulta 19/08/2018]

¹⁰⁷⁸ Cfr. John O'BEIRNE RANELAGH: *Historia de Irlanda*, Madrid, Akal, 2014, pp. 114 y ss.

en exploración del mapa [*explore*], expansión territorial [*expand*], explotación de recursos [*exploit*], y exterminación del enemigo [*exterminate*]. El caso de *Sid Meier's Civilization VI* (Firaxis Games, 2016) (CivVI) -aunque las mecánicas no cambien demasiado desde la tercera entrega-, es claro para observar cómo se conciben y representa el progreso y el desarrollo temporal sujeto a un determinismo que bloquea cualquier comunicación entre distintas facciones como iguales aun con desarrollo tecnológico desigual. Como en los casos anteriores, el objetivo es conseguir la hegemonía de algún tipo para ganar. En este juego tomas a una «civilización», un concepto expresado muy vagamente que mezcla las ideas de cultura, Estado, o civilización en su sentido general, la cual se controla desde su nacimiento en la prehistoria hasta la era espacial. De este modo, en un mismo mapa se pueden juntar Roma representada por Trajano con India representada por Gandhi o Escitia (sic) con Tomiris.

La cultura es estable, eviterna y homogénea, y sobre esta base inamovible se desarrollan las civilizaciones con el objetivo único de prevalecer. Aquí el concepto de progreso, al que he aludido más arriba, se vuelve algo perverso. François Guizot, en su obra de 1828 *Historia de la civilización europea*, en sintonía con el naciente positivismo de la época -el *Curso de filosofía positiva* de Comte es de 1830-, define la «civilización» en función a la idea de «progreso». Para Guizot, la palabra «civilización» suscita la idea de desarrollo, «la idea de un pueblo que anda, no para cambiar de lugar, sino para cambiar de estado; de un pueblo cuya condición se ensancha y mejora»¹⁰⁷⁹. El pueblo aparece como hecho, aferrado a un territorio, y toda mejora es por acumulación de desarrollo, no tanto cultural porque el pueblo siempre es el mismo, como tecnológica-material, con su «condición» mejorada. Guizot es bastante más abierto en sus reflexiones que muchos de sus contemporáneos, y añade como progreso a la civilización una producción creciente de medios de fuerza y de bienestar en la sociedad, lo que entiende netamente como la etimología de la palabra «progreso»: «el perfeccionamiento de la vida civil, el desarrollo de la sociedad propiamente dicha, de las relaciones de los hombres entre sí»¹⁰⁸⁰. Sin embargo, la mayoría de las veces la idea de progreso recae en la primera parte, en el fundamento de la civilización en tanto a una identidad establecida que progresa tecnológicamente, que no culturalmente o espiritualmente. De esta forma se retuerce la idea de progreso hasta representarla en su expresión moderna-eurocentrista sin admitir otras formas de progreso, otras formas de desarrollo social o incluso técnico, generando a su vez una visión perversa de las heterocronías.

Se llama *heterocronía* al modo en que se edifica la sociedad sin necesidad de pasar por todos sus estadios intermedios de formación. El ejemplo que pone Herbert Spencer es el de los pueblos de colonos del oeste estadounidense, que siendo poco más que aldeas con caminos de tierra tienen todas las instituciones de cualquier ciudad desarrollada -iglesia, correos, hoteles, policía, etc.¹⁰⁸¹ El emplazamiento de una nueva ciudad no necesita recorrer toda la historia para tener un aspecto actual, no es necesario construir acueductos para después al tiempo cambiarlo por un sistema moderno de suministro de aguas. Ocurre lo mismo en la otra dirección: la existencia de ciudades modernas no prescribe su necesidad en todo el mundo, y junto a estas siguen existiendo tribus con un modo de vida de subsistencia o simplemente prácticas tradicionales que se mantienen. A esto parecen especialmente impermeables los videojuegos en general y el caso de CivVI es ejemplar. A nivel interno, una mecánica muy criticada del juego es el modo de construcción y expansión de ciudades. La construcción de edificios necesita una serie de turnos para ser llevada a cabo, y cada

¹⁰⁷⁹ François GUIZOT: *Historia de la civilización europea*, Madrid, Alianza, 1968, p. 26.

¹⁰⁸⁰ *Ibid.*, p. 26.

¹⁰⁸¹ Josefina DI FILIPPO: *La sociedad como representación*,... p. 93.

nueva ciudad necesita pasar necesariamente por los edificios básicos para poder avanzar hacia los superiores, por una cuestión de simple economía: las mecánicas establecen que, costando un edificio básico dos turnos y uno superior treinta, a medida que vayamos completando edificios básicos el coste en turnos de los siguientes irá disminuyendo. Esto tiene sentido en el primer asentamiento que se sitúa temporalmente en la prehistoria, momento en el que todavía no se han desarrollado las tecnologías pertinentes para construir edificios superiores. El problema está en que esta mecánica se mantiene incluso cuando fundamos una nueva ciudad en la edad contemporánea. No importa la cantidad de conocimiento acumulado que ya tenemos que nos permitiría, como en las ciudades del oeste estadounidense, planificar la construcción de antemano de todo lo que ya sabemos que es necesario para el desarrollo de la ciudad; el juego está tan centrado en la necesidad de establecer el *proceso* de desarrollo lineal acumulativo que no es capaz de substraerse de su propio conocimiento para ir más rápido. Y esto es algo que manifiesta con especial intransigencia en el desarrollo tecnológico.

El progreso material, más allá de la construcción de ciudades, se realiza a través del «árbol de tecnologías», un diagrama que simula el avance de las tecnologías desde una más «antigua» o «elemental» en una modernización progresiva. Este árbol es un diagrama más o menos preciso de la forma actual que históricamente se considera que la técnica ha evolucionado, empezando por la agricultura y terminando con tecnología espacial, y es una disposición bastante común en los juegos de estrategia. El problema de esta situación no es que la simulación del progreso esté alejada de la realidad fáctica; el problema es precisamente ese: es demasiado fiel a la realidad histórica, en concreto a la realidad histórica de regiones más desarrolladas tecnológicamente como Occidente, impidiendo cualquier otra modalidad de progreso que el jugador pueda idear. La única forma de «progresar» es siguiendo el camino tecnológico que ha seguido Europa. Incluso las grandes ideologías del s. XX -democracia, fascismo y comunismo (sic)- se reflejan como simples ventajas o desventajas para la victoria, no como opciones políticas de organización de la vida que afectan al progreso de la sociedad, al perfeccionamiento de la vida civil y de las relaciones entre las personas. Esto no tienen en cuenta, precisamente, las condiciones concretas de progreso que se dan para cada facción en cada escenario concreto. Todas las civilizaciones tienen que pasar, por ejemplo, por la forja del bronce y del hierro o por la equitación para avanzar, y aunque al principio se puede elegir, a la larga es necesario tener todas las tecnologías para avanzar. Sin embargo, nos encontramos en la historia que los pueblos mesoamericanos, por ejemplo, ni conocían la forja del bronce y el hierro ni la equitación; a pesar de esto fueron capaces de, según su propia estrategia adaptada a sus condiciones concretas, progresar como sociedad, y no sabemos a qué habrían llegado si la conquista europea no los hubiera aniquilado, a ellos y a su cultura.

Algo más benévolo, al menos en teoría, es el progreso tecnológico en EUIV, aunque mantiene la rigidez de la facticidad histórica. En versiones anteriores del juego, antes del DLC *Rights of Man* y el parche 1.18 (lanzados el 11/10/2016), la mecánica tecnológica se basaba en «grupos tecnológicos». Cada grupo tecnológico tenía una penalización de un tanto por ciento por no ser del grupo tecnológico «occidental», que no tenía ninguna penalización. Esta penalización representa la cantidad de puntos tecnológicos *de más* que el jugador tiene que tener en un tiempo determinado para acceder a la tecnología acorde a la época que si no lo tuviera. De este modo, por ejemplo, el grupo «oriental» (que incluye Europa del este) tenía una penalización de un veinticinco por ciento más respecto a la base, con lo que tenía que gastar un veinticinco por ciento más de puntos que, por ejemplo, Inglaterra o Francia, que pertenecen al grupo occidental. Y así progresivamente hasta un ciento cincuenta por ciento más que tenían, por ejemplo, el grupo de nativos norteamericanos. La penalización se suprimía a través de la mecánica «occidentalización»

[westernisation]¹⁰⁸², que, si se cumplían ciertas condiciones, cambiaba tu grupo tecnológico a occidental. Tras el parche arriba mencionado se introdujo un sistema que cambiaba completamente el anterior: las instituciones¹⁰⁸³. El progreso tecnológico y las penalizaciones para alcanzarlo a partir de ese parche se articulan en torno a «hitos» culturales-tecnológicos. Por ejemplo, en el primer escenario que propone el juego, 1444, en Europa está presente el «feudalismo» pero en el resto del mundo no, lo cual implica una penalización como la anterior al parche en puntos para la consecución de las tecnologías. La institución se adquiere a través de ciertas condiciones, principalmente la vecindad con un dominio en el que esté presente, y una vez llega a cierto tanto por ciento de presencia en nuestro dominio, podemos «adoptarla» [*embrace*]. A partir de ese momento van apareciendo nuevas instituciones aproximadamente cada cincuenta años. La primera que aparecerá es «el Renacimiento», y aquí es donde empieza, de nuevo, la rigidez de la interpretación histórica. El Renacimiento sólo puede aparecer en la península itálica, y desde ahí se va expandiendo; lo mismo posteriormente con «la imprenta», que sólo puede aparecer en la región alemana y en un país que tenga religión protestante o reformada. El resto de instituciones son más flexibles en cuanto a sus condiciones de aparición, pero no suele ser relevante porque, dado que en el juego Europa es la zona más desarrollada, y algunas instituciones sólo aparecen en Europa, mientras que en el resto del mundo hay una penalización por no tener adoptadas esas instituciones, lo más probable es que en el desarrollo de la partida todas las instituciones aparezcan con más probabilidad en Europa. De este modo, progresivamente, los penalizadores se van sumando y, aunque no es necesario adoptar las instituciones anteriores para tomar una nueva, en los extremos del mundo más alejados de Europa siempre van a tardar más en llegar y en ser adoptadas. Ya no resulta necesario «occidentalizarse» pero el ritmo del desarrollo lo sigue marcando, a grandes rasgos, Europa.

De la rigidez de la idea de progreso en CivVI pasamos a una ligeramente más flexible en EUIV dado el carácter más abierto y contrafactual del juego, aunque sigue pecando de la misma falta: miden el mundo por el patrón Europa. El sistema de instituciones para medir la cercanía o la lejanía con el progreso tecnológico es mejor que la fijeza del árbol tecnológico de CivVI o el anterior sistema de occidentalización de EUIV, pero sigue reflejando el prejuicio eurocentrista de que *nosotros*, aquellos que hemos *creado* el progreso, somos quienes dictamos su norma. De este modo es imposible pensar en una sociedad avanzada que no parta de alguna forma de los procesos de modernización occidentales, del mismo modo, como dice Fredric Jameson, que resulta más fácil imaginar el fin del mundo (por algún tipo de cataclismo) que el fin del capitalismo: no somos capaces de imaginar una alternativa a la ideología Europa que implique una forma de vida adecuada para la humanidad, un perfeccionamiento de la sociedad que no tome a Europa como medida de todas las cosas.

Nosotros la koiné: orientalismo

Hasta ahora se ha manifestado el modo en que el concepto de Historia Universal como un prejuicio eurocéntrico se cristaliza teóricamente y cómo se refleja en los videojuegos señalados. No obstante es de recibo señalar que ni Hegel con su Espíritu Absoluto o Comte con su ley de los tres estadios

¹⁰⁸² S. a. «Westernization»: <https://eu4.paradoxwikis.com/index.php?oldid=76259> [Última consulta 19/08/2018].

¹⁰⁸³ S. a. «Institutions»: <https://eu4.paradoxwikis.com/Institutions> [Última consulta 19/08/2018].

manifestaran abiertamente que unas «civilizaciones», «culturas» o «pueblos» fueran superiores a otras en virtud del progreso, tal y como hace someramente Guizot, a pesar de que esté implícito en el devenir racional del Espíritu Absoluto hacia su autoconocimiento en su materialización en las acciones humanas o en la «calidad» del progreso y de perfeccionamiento de la sociedad en los diferentes estadios de Comte. Esto, este prejuicio eurocentrista sobre la civilización y el progreso es algo que redujo o simplificó o incluso extorsionó la política europea del siglo XIX en contra de su periferia por el simple ejercicio de la ley de la fuerza en aras de políticas colonialista e imperialistas. Son los epígonos decimonónicos de estos pensadores los que, entre la filosofía y la superioridad técnica, generaron una ideología racista de opresión basada en un materialismo vulgar centrada más que nada en la «calidad de vida» y la fuerza¹⁰⁸⁴.

Con este panorama no resulta sorprendente que, en muchos casos, el acercamiento a las culturas y sociedades fuera de las «Europas» -que incluía a las blancas Norteamérica, Australia, Nueva Zelanda-, se manifestara entre la curiosidad por la extravagancia y el exotismo de lo diferente y la conciencia de superioridad técnica y moral: mientras que Occidente es civilización y progreso, «Oriente», en su amplitud, es barbarie y atraso. «Un Oriente, con toda evidencia, al servicio de la supremacía europea, incluso probablemente destinado a la europeización a más o menos largo plazo, y reblandecido por su propia debilidad»¹⁰⁸⁵. De este modo, aunque el dominio de Occidente sobre Oriente a partir del s. XIX no se manifieste directamente como un dominio por la fuerza, existen otros dominios, como el comercial, que ejerció una gran presión tanto material como ideológicamente en ambas direcciones, cuyas consecuencias llegan hasta hoy. Es entonces cuando aparece el «orientalismo», al mismo tiempo disciplina científica¹⁰⁸⁶ y como prejuicio eurocentrista de ese «Oriente inmutable» degenerado que nunca ha existido realmente. Sobre esto Edward Said dirá que, durante el s. XIX, es «exacto que todo europeo en todo lo que podía decir sobre Oriente era, en consecuencia, racista, imperialista y casi totalmente etnocéntrico»¹⁰⁸⁷. Añade que, por lo general, esta ha sido la forma de relacionarse de las comunidades humanas con el «otro» frente a los «nuestros», con el agravante de que el orientalismo es quien sigue mediando como prejuicio en las relaciones entre Occidente y Oriente, de forma que «el orientalismo constituye fundamentalmente una doctrina política que se impuso sobre Oriente porque era más débil que Occidente; y que Occidente malogró la diferencia de Oriente con su debilidad»¹⁰⁸⁸.

Esta clase de prejuicio se representa en los videojuegos en la mayoría de los casos de manera inintencional, fruto de una filosofía de juego y de proyecto que castra cualquier posibilidad de crítica al concepto. Caso notable es el del juego *Kingdom Come: Deliverance* (Warhorse Studio, 2018), que ha abierto un intenso debate sobre la *veracidad histórica* y su fidelidad a los hechos de los videojuegos. Otros casos, como es en la saga *Assassin's Creed*, de Ubisoft, la fantasía histórica es contrarrestada con un mensaje en la pantalla de inicio que asegura que el equipo de desarrollo tiene un origen plural y diverso en culturas y religiones, dando a entender que a pesar de representar tal vez tergiversadamente otras culturas, lo hacen desde el respeto de las mismas. Los juegos de *Grand Strategy* siguen este mismo patrón. Ya se ha señalado cómo en juegos como EUIV, Oriente parte con una gran desventaja con respecto a Occidente, justificada en la realidad histórica que representa. Los problemas en este caso ya se han señalado, y afirmar un prejuicio orientalista queda fuera de lugar. Sin embargo, así como en el cine, la literatura o la música, se ha

¹⁰⁸⁴ Robert PALMER y Joel COLTON: *Historia contemporánea*, Madrid, Akal, 1990, p. 306.

¹⁰⁸⁵ Maxime RONDISON: *La fascinación del islam*, Madrid, Ediciones Júcar, 1989, p. 86.

¹⁰⁸⁶ *Ibid.*, pp. 83 y ss.

¹⁰⁸⁷ Edward SAID: *Orientalismo*, Barcelona, Random House Mondadori, 2002, p. 274.

¹⁰⁸⁸ *Ibid.*, p. 275.

representado Oriente y a sus habitantes de forma tópica basada en prejuicios y estereotipos, el videojuego también es receptor de estas imágenes. Muchas veces la representación es mínima, y los sesgos de racismo eurocentrista son apenas perceptibles. Los juegos históricos de la saga Total War son un buen ejemplo.

La característica y el atractivo principal de los Total War es que, además de llevar la administración, la política, la diplomática, la economía,... de tus dominios sobre un mapa de campaña -como en el resto de títulos seleccionados-, es que se pueden luchar batallas multitudinarias en tiempo real. En títulos como *Rome II* podemos luchar en Cannas contra los cartagineses y cambiar la historia venciendo con los romanos. Como en el resto de juegos (excepto la saga *Civilization*), nos presenta un escenario histórico donde se abre la posibilidad contrafactual dependiente del jugador y las acciones de la IA. En este *Rome II*, el juego base nos presenta un escenario centrado especialmente en el Mediterráneo y Oriente próximo en torno al año 272 a. C., aunque también están representadas amplias regiones del resto de Europa y Oriente medio. El centro del juego está claro: por un lado, el conflicto mediterráneo entre Cartago y la incipiente República romana, por otro, en Oriente, los conflictos entre los diversos estados sucesores de Alejandro Magno. En el momento histórico representado, a pesar del título del videojuego, la República romana todavía no era un poder hegemónico entonces, no era todavía una potencia a tener en cuenta en el Mediterráneo, mientras que los estados sucesores de Alejandro Magno, en el Mediterráneo oriental y tierra adentro en el levante representaban entonces *la civilización*. Las conquistas de Alejandro Magno generaron un espacio donde se aunaban las riquezas de Oriente con un modelo cultural bastante homogéneo de herencia helénica representado especialmente por el griego de la *koiné*, el habla común, que se convirtió en una lengua de intercambio bastante uniforme del Mediterráneo a la India. Era la lengua de la civilización mucho antes de que el latín se convirtiera por ventura de la expansión romana en su alternativa, al menos en Occidente. Su papel era similar al del inglés en el mundo actual, una lengua franca, de intercambio colectivo. El hecho es que, en la versión con las voces en inglés del juego, las facciones *blancas* mediterráneas -Roma, facciones griegas- hablan con un perfecto acento inglés, mientras que las facciones «orientales» como el Egipto ptolemaico o el Imperio Seleúcida, cuyos gobernantes eran de origen griego y hablaban la lengua común, tienen «accento árabe», es decir, el acento que tendrían en la actualidad el inglés hablado por personas de origen arabo parlante. De manera similar ocurre con los bárbaros europeos, cuyo inglés denota un acento «alemán» o «ruso».

Tal vez este parezca un detalle nimio, demasiado pequeño para la importancia que aquí se le está dando. Sin embargo, este pequeño detalle deja entrever muchas cosas de la ideología de los desarrolladores, precisamente ese prejuicio orientalista decimonónico europeo que nos pone en cualquier caso por delante de todos los demás. Los romanos son el centro del juego, y el hecho de que ellos hablen el idioma *bien*, sin «accento», en este caso el inglés, lo primero que connota es que *ellos* nos representan, pues representan al usuario angloparlante medio, porque habla *su* idioma con *su* acento propio. Se equipara en esa situación a los romanos como *nosotros*, y por ende, a nosotros, Occidente, con Roma, como eje de la civilización, porque son quienes «hablan bien». Para el resto el sentido continúa de este primer momento: las facciones orientales no sólo connotan inferioridad con respecto a Roma por hablar el idioma común de forma *defectuosa*, con acento, sino que además su acento se asocia a un grupo cultural (el árabe-musulmán) que, debido al prejuicio orientalista decimonónico, se ha relacionado con el atraso social, técnico, cultural, etc. Esta es una forma de resignificar el pasado: traslada la *koiné*, el mundo medio, el de la lengua común, el comercio, el intercambio cultural, etc., de su lugar original en Levante hacia el *nosotros* actual. Porque, a fin de cuentas, Roma nos representa más que Egipto o el Imperio Seleúcida, a

pesar de que esto en su tiempo histórico concreto no signifique nada. En este sentido, hasta ahora para los videojuegos, sean del género *Grand Strategy* o de otro género, nosotros somos la koiné. Se puede achacar a una expresión maliciosa del espíritu capitalista: Occidente es su mercado, y van a sacar productos que se adapten a las ideas -los prejuicios- del público occidental. Para el usuario medio, no crítico con el producto que juega, no le va a resultar extraño que seleúcidas y ptolemaicos tengan «acento oriental» porque, de hecho, se encuentran en Oriente, y los romanos no tienen ese acento porque, de hecho, están en Europa, en Occidente. Sin embargo, si no se le quiere otorgar esta malicia intencional a los desarrolladores, la crítica se tiene que dirigir a la ideología de fondo de los desarrolladores. El orientalismo es un lugar común del eurocentrismo. Y al representar Oriente, sea en la época que sea, se tiende a representar este prejuicio. El problema está en que se reproduce, y precisamente el usuario medio acrítico con el producto lo va a reproducir otorgando a Oriente, en la mayoría de los casos inintencionalmente, ideológicamente, todo ese aparato del prejuicio orientalista antes de conocer en concreto aquello que se le muestra. Es una forma de racismo endémico que, a pesar de los esfuerzos éticos y políticos por neutralizarlo, epistemológicamente, simplemente en la forma en la que se imparte la historia en la educación, retroalimenta ese prejuicio constantemente¹⁰⁸⁹.

Europa y yo somos así. Oportunidad crítica en la historia videolúdica

La interpretación de la historia resulta una extorsión de la historia. La interpretación es necesaria, pues es precisamente la forma de poder acercarnos a la historia; sin embargo, esta extorsión puede resultar más o menos razonable. En el caso de los videojuegos seleccionados para establecer en qué modo reflejan la idea de historia universal y cómo se puede establecer una crítica de los mismo y del propio concepto a través de sus mecánicas, lo que deja ver de fondo es un problema ideológico: cómo la ideología dominante se reproduce y se introduce en todos los ámbitos de la vida, incluso -o especialmente- en el ámbito de la cultura y el entretenimiento. Intencionalmente o no, los desarrolladores de estos juegos han introducido la visión general y en cierto sentido vulgar de la historia que tiene la filosofía tradicional de la historia, lo cual lleva de suyo todos los problemas conceptuales -y éticos y políticos- que esa forma de pensar la historia ha tenido a lo largo de los siglos XIX y XX. Y es este concepto el que los usuarios de estos juegos van a interiorizar: es una forma perversa de opresión y dominio de entender la cultura, la civilización y el progreso que históricamente ha llevado a Europa a ser dueña del mundo, y a que el resto de culturas, civilizaciones y modos de progreso se subordinen a su modelo. No me refiero tanto a las dinámicas históricas más o menos reales como a las mecánicas concretas/prácticas que nos presentan, como es la asociación de una cultura establecida a un destino nacional, a esa homogeneidad que relaciona Estado y cultura y que no es más que una exteriorización del concepto de Historia Universal como destino manifiesto de las culturas, o de los estadios culturales superiores, que siempre, al menos dentro del movimiento ideológico moderno, van a ser relacionadas con el estado actual de la cultura. Este es uno de los grandes problemas ideológicos que plantean estos juegos.

¹⁰⁸⁹ Tamin ANSARY: *Un destino desbaratado. La historia universal vista por el islam*, Barcelona, RBA, 2011, p. 15 y ss.

A pesar de todo, también es una oportunidad crítica. Estos juegos están bien hechos y son entretenidos. Son focos de aprendizaje, desde geografía hasta cultura mismamente. Pero hay que modular la crítica que se hace sobre ellos. La ideología representada nos habla del mundo en que ha sido desarrollado, tanto de los desarrolladores como del ambiente en el que trabajan. Hay que hacer patente la perversión de la idea de historia que están perpetuando, y que los propios jugadores van a reproducir en otros ámbitos. No es sólo cuestión de tomar el producto cultural y hacer crítica interna, en cuanto a su calidad y la capacidad de entretenimiento de cualquier tipo que nos provea. Precisamente el hecho de que sea un gran entretenimiento aunque perverso, nos permite que la crítica sea más accesible, porque no va simplemente desechar el producto, sino que va a buscar los modos afirmativos de perpetuarlo sin mantener la pátina reaccionaria que lo cubre. Aquí sólo he planteado unos elementos concretos en torno a la representación de un concepto concreto.

Al final del segundo acto de *En Flandes se ha puesto el sol*, de Eduardo Marquina, a propósito de su conflicto en ser fiel a su patria -España- y su ley o a su esposa, de nación enemiga de España, don Diego dice: «¡España y yo somos así, señora!»¹⁰⁹⁰. Don Diego se da preso, por ser fiel a su esposa, y rompiendo su espada para no luchar contra los agentes de España continúa fiel a su ley. Cuando dice que España y él *son así*, está diciendo que su nobleza y lealtad no son suyas porque así lo haya decidido y coincidan casualmente con los mismos principios de España como idea, sino que son suyas porque son de España como identidad espiritual perenne, elemento que culturalmente -ideológicamente- constituye a Don Diego. Don Diego no ha construido España con esa idea, ha sido la historia e inintencionalmente la humanidad la que ha llevado a esas representaciones. *Somos Europa* por como Europa nos constituye, y Europa se ha constituido así a través de la historia de la cual se ha creído -tal vez con motivo- centro. Y tal vez para que Europa siga siendo Europa tenga que dejar de serlo.

¹⁰⁹⁰ Eduardo MARQUINA: *En Flandes se ha puesto el sol*, Madrid, Prensa Moderna, 1929, p. 54.